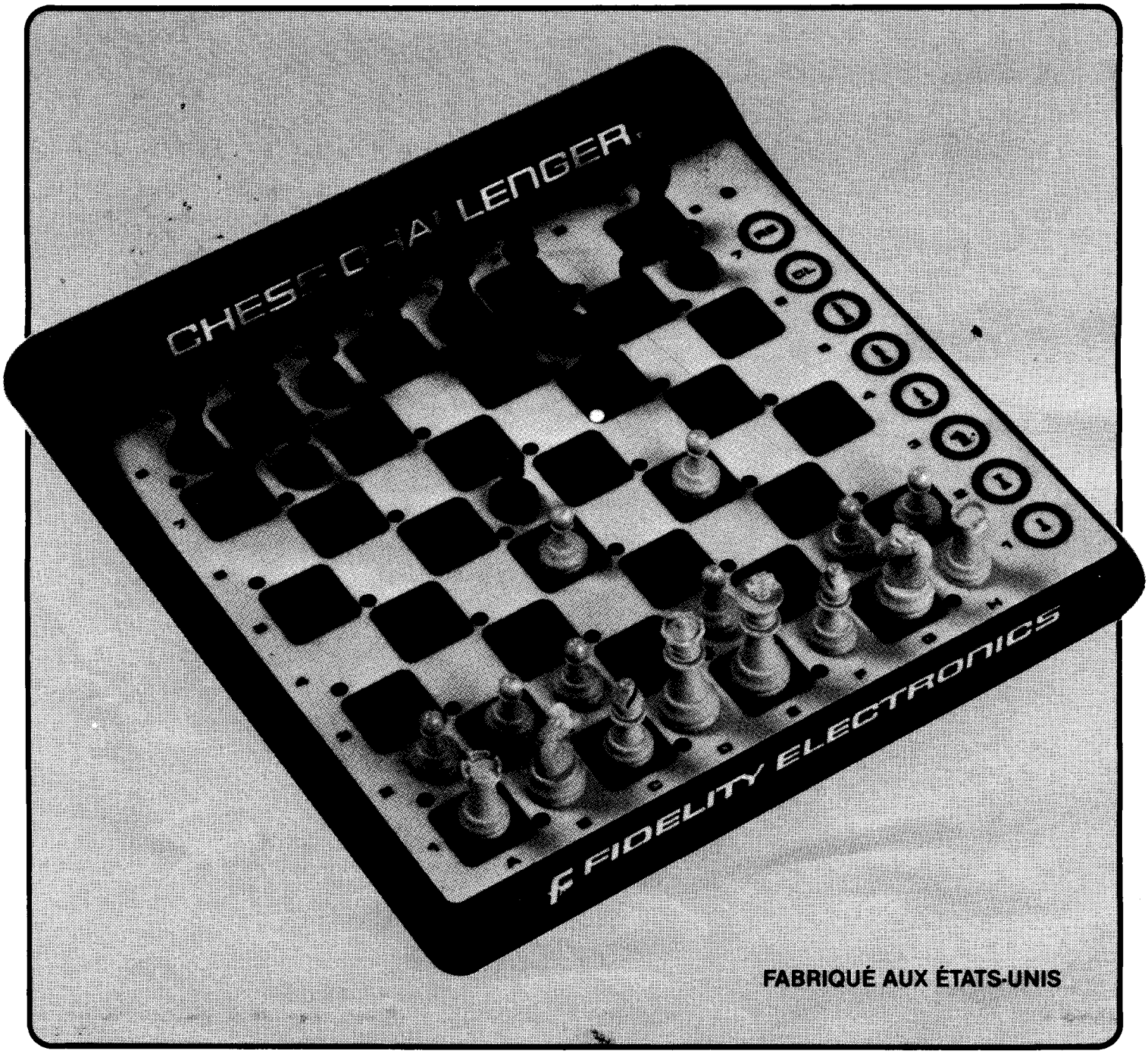
MODE D'EMPLOI

8 NIVEAUX DE JEU

MODÈLE SCC
SENSORY CHESS CHALLENGER® "8"

SENSORY CHESS CHALLENGER®



FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS

AVANT-PROPOS

Votre SENSORY CHESS CHALLENGER® est le premier jeu d'échecs pensant de la gamme FIDELITY qui « voit » chacun de vos coups. Une technologie trés avancée vous procure un adversaire-ordinateur fin, adroit, qui joue aux échecs avec talent et vous permet en même temps de contrôler les niveaux de difficulté.

Votre SENSORY CHESS CHALLENGER® n'a pas été conçu pour être une espèce de gadget avec des lumières et des touches — CHALLENGER® est, à tous points de vue, un ordinateur joueur d'échec sérieux et compétent. L'échiquier, les voyants lumineux et les touches sont uniquement là pour vous permettre de communiquer avec lui. **Le présent mode d'emploi indique comment vous servir de votre CHALLENGER®.** Tout joueur qui en fera la damande en retournant sa carte de garantie recevra un livret complémentaire « JOUONS AUX ECHECS ».

Outre qu'il est un adversaire précieux, SENSORY CHESS CHALLENGER® offre différentes possibilités intéressantes telles que : vérification des positions à tout instant, pose de problèmes avec faculté de supprimer ou d'ajouter des pièces, changement de côté à n'importe quel moment de la partie, modification du niveau de jeu. En vous familiarisant avec le présent mode d'emploi, vous augmenterez le plaisir que procure SENSORY CHESS CHALLENGER®.

POUR BRANCHER L'APPAREIL

CHALLENGER® fonctionne soit sur secteur soit sur piles. L'interrupteur se trouve sur le côté droit de l'appareil. En position AC (secteur) il faut se servir du transformateur. En position BATTERY (piles) l'appareil fonctionnera sur piles même si le transformateur reste branché. *IMPORTANT : la durée moyenne des piles est d'environ huit heures — selon le type et l'âge. L'utilisation de piles usagées peut entraîner des réponses incorrectes de la part de CHESS CHALLENGER®. Veuillez les vérifier ou mettre votre CHALLENGER® sur le secteur (AC). Nous vous recommandons d'utiliser le courant électrique chaque fois que cela est possible.*

Une nouvelle partie commence quand vous branchez l'appareil (soit sur secteur soit sur piles) ou quand vous appuyez sur la touche RE. Afin d'éviter un blocage électronique de CHESS CHALLENGER® lors du branchement, veuillez mettre l'interrupteur « AC - Battery » sur « Battery », branchez votre transformateur, puis positionnez l'interrupteur sur « AC ». Le non suivi de cette procédure n'entraîne pas de dommage pour votre CHESS CHALLENGER®.

L'ECHIQUIER

Placez les pièces sur l'échiquier, les blanches étant près de vous. Chaque case est définie conformément à la notation internationale par une lettre et un chiffre (imprimés le long des quatre côtés de l'échiquier). Horizontalement (rangées) les cases sont numérotées de 1 à 8 et verticalement (colonnes) elles vont de a à h. Ainsi, lorsque la partie commence, le roi blanc se trouve sur la case e1 et le roi noir sur la case e8.

CHOIX DES PROGRAMMES

Quand le jeu est branché ou que vous avez appuyé sur RE, CHALLENGER® se met automatiquement au niveau UN. Les voyants lumineux de la colonne H (h1 à h8) indiquent le niveau de jeu sélectionné. Vous choisissez votre niveau en appuyant sur la touche CL autant de fois que nécessaire. Vous pouvez après cela commencer votre partie.

Programmes	Temps moyen réponse
H1 débutant	5 secondes
H2 en progrès	15 secondes
H3 joueur expérimenté	1 minute, 20 secondes
H4 joueur confirmé	2 minutes, 10 secondes
H5 joueur supérieur (ou pour les Mats en 2 coups)	20 minutes
H6 partie par correspondance	24 heures
H7 excellent joueur	6 minutes
H8 tournoi (entraînement)	3 minutes

Les niveaux de jeu peuvent être modifiés à tout instant durant la partie, une fois que CHALLENGER® a joué et avant votre propre coup. Pour ce faire, appuyez deux fois sur CL. Un des voyants de la colonne H s'allumera. Continuez à appuyer sur CL jusqu'à ce que vous obteniez le programme voulu et reprenez la partie en enregistrant votre coup.

CHOIX DE L'ATTAQUE OU DE LA DEFENSE

CHALLENGER® part toujours du principe que vous jouez avec les Blancs. Etant donné qu'aux Echecs les Blancs ont le trait il vous appartient de jouer le premier coup. Si vous voulez que CHALLENGER® joue avec les Blancs, appuyez sur le Roi noir, soit la case e8. Veuillez vous reporter à ce sujet au paragraphe « CHANGEMENT DE CÔTÉ ».

LA PARTIE

Jouer aux échecs contre SENSORY CHALLENGER®, c'est comme si l'on jouait contre quelqu'un. Vous déplacez vos pièces et CHALLENGER® vous répond. La seule différence, en fait, c'est que physiquement vous devez déplacer les pièces pour CHALLENGER®. Toutes les cases de l'échiquier sont munies de micro-contacts. Il est donc nécessaire pour déplacer une pièce d'appuyer légèrement avec le rebord de la pièce sur la case de départ puis celle d'arrivée. Par exemple, si vous voulez jouer d2-d4 : appuyez sur la case d2 avec le pion ou avec le doigt - le voyant s'allumera. Déplacez le pion sur la case d4 et appuyez légèrement sur cette case. - le voyant d2 s'éteindra. Pour répondre CHALLENGER® allumera sa case de départ, appuyez sur cette case. Le voyant s'éteindra. CHALLENGER® vous indiquera alors en l'allumant, la case d'arrivée. Déplacez la pièce comme demandé et appuyez sur la case d'arrivée - le voyant de cette case s'éteindra à son tour indiquant que le coup a été joué et enregistré. C'est maintenant à vous de jouer et ainsi de suite. **NOTA** : le voyant lumineux situé juste au-dessus de la touche RE reste allumé quand CHALLENGER® « réfléchit ». Vous remarquerez également que la case d'arrivée, quand c'est vous qui jouez, ne s'allume pas. C'est parce que CHALLENGER® a tout de suite identifié et la pièce et le coup que vous venez de jouer.

J'AI PERDU

Quand CHALLENGER® perd, les 64 voyants de l'échiquier se mettent à clignoter pour indiquer que vous avez gagné.

ECHEC

Quand CHALLENGER® vous met en échec, le voyant au-dessus de la touche RE s'allume et le bip sonore se met à siffler.

ECHEC ET MAT

Quand CHALLENGER® gagne, les 64 voyants de l'échiquier ainsi que le voyant au-dessus de RE se mettent à clignoter et le bip sonore se met à siffler tout de suite après le coup gagnant.

MAT EN DEUX COUPS

Si CHALLENGER® s'aperçoit qu'il peut vous mettre Mat en deux coups, il fera clignoter tous les voyants lumineux après avoir joué le coup «clé».

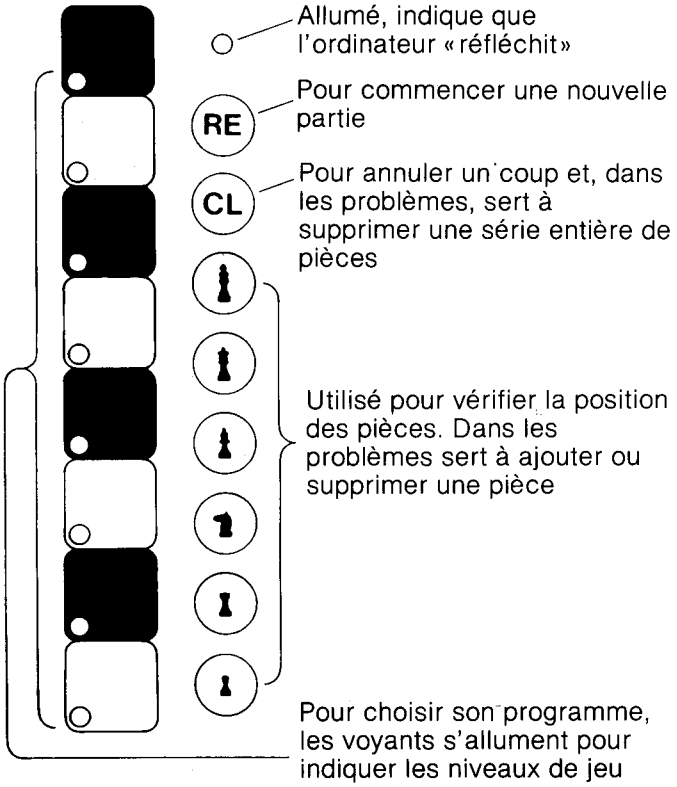
ERREUR ACCIDENTELLE

Si vous appuyez sur la case de départ et que vous décidiez ensuite de jouer autre chose ET QUE VOUS N'AVEZ PAS ENCORE APPUYE SUR LA CASE D'ARRIVEE il vous suffit, pour annuler le coup, d'appuyer sur CL. Impossible d'annuler un coup, si vous avez appuyé sur la case d'arrivée. Vous pouvez, bien entendu, pour modifier la position des pièces utiliser LE MODE PROBLEME.

COUP IRREGULIER

Pour indiquer que vous avez fait un coup irrégulier, CHALLENGER® fait clignoter la case d'arrivée. Pour l'annuler, il faut d'abord appuyer sur la case d'arrivée (la case de départ se met alors à clignoter) puis sur la case de départ. CHALLENGER® attend alors que vous jouiez autre chose.

TOUCHES ET VOYANTS LUMINEUX


Allumé, indique que l'ordinateur «réfléchit»
RE
Pour commencer une nouvelle partie
CL
Pour annuler un coup et, dans les problèmes, sert à supprimer une série entière de pièces
Utilisé pour vérifier la position des pièces. Dans les problèmes sert à ajouter ou supprimer une pièce
Pour choisir son programme, les voyants s'allument pour indiquer les niveaux de jeu

LE SON

Pour supprimer le son, il faut appuyer sur la case A8 avant de commencer une partie c'est-à-dire tout de suite après que l'appareil ait été branché ou remis à zéro (RE).

VERIFICATION DES POSITIONS

Un avantage exceptionnel de SENSORY CHESS CHALLENGER® c'est qu'il peut à tout moment de la partie vous indiquer la position exacte de chaque pièce sur l'échiquier. Il suffit, après le dernier coup de CHALLENGER®, d'appuyer sur la touche symbolisant la ou les pièces que vous voulez vérifier. Toutes les cases contenant ces pièces s'allumeront - pour les pièces blanches, la lumière sera continue, pour les pièces noires, elle clignotera.

Pour reprendre la partie, soit appuyez sur CL, soit enregistrez votre coup suivant.

LES PROBLEMES D'ECHECS LE MODE PROBLEME

SENSORY CHESS CHALLENGER® dispose de caractéristiques spéciales qui vous permettent d'exécuter plusieurs coups à la suite à n'importe quel moment de la partie.

En utilisant le «MODE PROBLEME» avant le commencement d'une partie, il est possible de mettre en place les pièces sur des positions correspondant à différents problèmes ou à des études de «mat en deux coups». En outre, en utilisant ce mode au cours d'une partie, il est possible de modifier l'orientation de la partie, de renforcer un camp ou l'autre, de retrouver des pièces perdues, ou même de déplacer le roi alors qu'il est dans une situation de mat imminent.

Pour mettre en place un problème particulier, pour créer une situation spéciale ou une configuration de jeu donnée, procédez comme suit :

par exemple pour les pions
appuyez sur la touche :

1re fois : toutes les diodes-témoins s'allument.

2e fois : les blancs s'allument. Vous êtes en «MODE PROBLEME» pour les pions blancs.

A ce moment, il est possible de procéder aux opérations suivantes pour les pièces blanches :

A - Retirer tous les pions blancs de sur l'échiquier. Il suffit d'appuyer sur la touche CL. Toutes les diodes-témoins des cases ayant porté des pions blancs s'éteignent.

B - Ajouter un pion blanc sur une case donnée. Pour cela, appuyer un pion sur cette case. La diode-témoin de cette case s'allume.

C - Retirer un pion blanc de sur une case. Appuyer sur cette case. La diode-témoin s'éteint.

enfoncez la touche :

3e fois : les noirs s'allument [illegible] en «MODE PROBLEME» pour les pions noirs.

A - Procéder comme A, B et C ci-dessus pour les pièces noires.

4e fois : le «MODE PROBLEME» pour les pions est annulé.

Il est maintenant possible de passer au «MODE PROBLEME» pour une autre pièce ou de continuer la partie. Dans le cas de la programmation d'un problème dès le début de la partie ou de l'étude d'un mat en deux coups, il est nécessaire d'éliminer toutes les pièces inutiles grâce à cette procédure.

PRISE EN PASSANT

CHALLENGER® pratique la prise en passant quand il estime ce coup avantageux pour lui. Il accepte que vous en fassiez autant. Pour indiquer qu'il prend en passant, CHALLENGER® allume la case de départ. Vous appuyez sur cette case. Il allume la case d'arrivée. Pour enregistrer le coup, il faut appuyer sur la case d'arrivée. N'oubliez pas d'enlever le pion qui a été pris...

LE ROQUE

Pour roquer, CHALLENGER® n'indique que le déplacement du Roi. Vous procédez de la même façon. N'oubliez pas de déplacer la Tour.

CHOIX ALEATOIRE DES COUPS

Devant plusieurs coups également valables, CHALLENGER® en choisira un au hasard. C'est ce choix aléatoire des coups qui fait de CHALLENGER® un adversaire toujours différent.

OUVERTURES THEORIQUES

CHALLENGER® est programmé pour jouer un certain nombre d'ouvertures théoriques (sicilienne, française, espagnole, gambit dame refusé, etc.). Ses réponses, dans ce cas, sont signalées par un seul coup bip sonore. Il respectera la ligne de jeu choisie jusqu'à ce que son adversaire s'en écarte ou fasse un coup irrégulier.

CHANGEMENT DE CÔTÉ

A n'importe quel moment de la partie alors que c'est à vous de jouer, vous pouvez demander à SENSORY CHESS CHALLENGER® de changer de côté.

Il vous suffit d'appuyer sur la case du roi adverse (exemple : sur le roi noir pour qu'il joue les blancs et vice-versa).

En appuyant alternativement sur les cases des rois, vous ferez jouer SENSORY CHESS CHALLENGER® contre lui-même.

Pour des raisons techniques, vous ne pourrez lui faire jouer une partie contre lui-même qu'à partir du deuxième coup des blancs.

PROMOTION DES PIONS

Lorsqu'un pion arrive «à dame» l'ordinateur le transforme automatiquement en Dame. Si vous préférez avoir une autre pièce (Cavalier, Fou, etc.) il faut procéder comme indiqué au paragraphe «LES PROBLEMES D'ECHECS».

ENTIEREMENT TRANSISTORISE

Si une partie doit durer longtemps, laissez CHALLENGER® branché. Il peut rester ainsi des jours et même des semaines sans s'altérer.

PARTIE TEST

Un ordinateur miniaturisé analyse chaque position. Après avoir examiné tous les coups possibles, CHALLENGER® prend la décision qu'il croit être la meilleure.

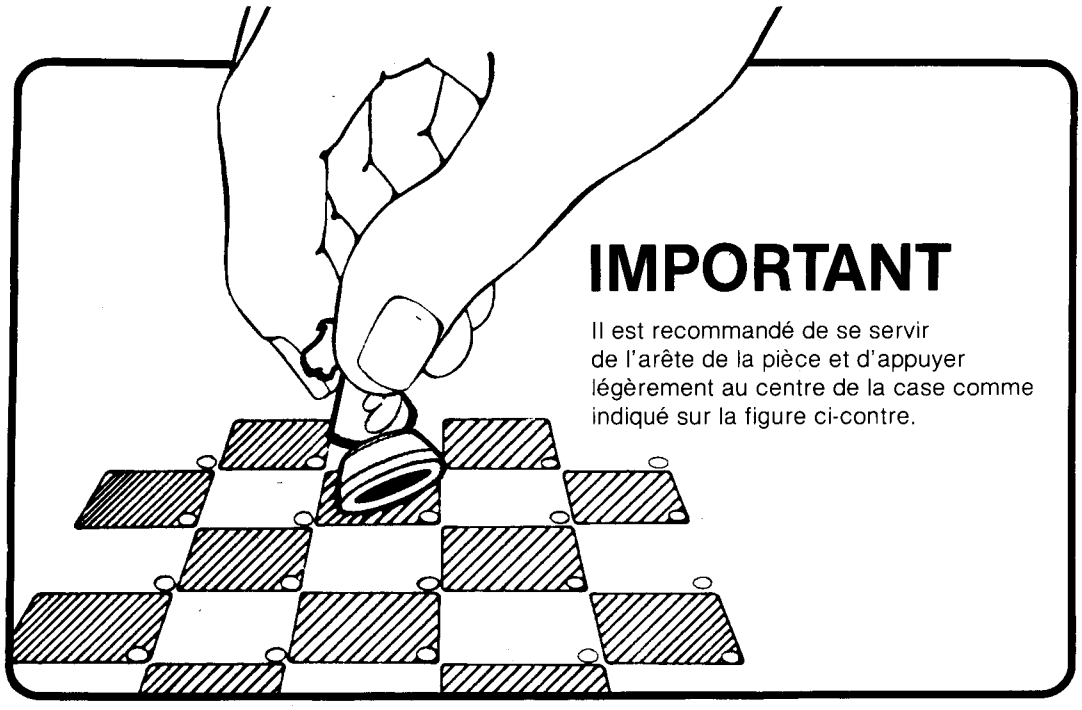
Etant donné que le programme sophistiqué utilisé dans ce processus de prise de décision a été entièrement testé, les possibilités d'erreur de l'ordinateur sont pratiquement inexistantes. Si vous soupçonnez votre jeu de ne pas répondre correctement, nous vous demandons de noter les coups de la partie et de les envoyer à notre Service Après-Vente.

Ce qui suit est une partie test qui montre le fonctionnement correct du microprocesseur :

COUPS DU JOUEUR	REPONSE DE CHALLENGER®
1. Appuyez sur RE	indique Niveau 1
2. Pion de E2 à E4	E7 à E5

N.B. - Si CHALLENGER® répond autre chose, recommencez jusqu'à ce qu'il vous indique E7 à E5.

3. Cavalier de G1 à F3	Cavalier de B8 à C6
4. Fou de F1 à C4	Fou de F8 à C5
5. Cavalier de F3 à H4	Dame de D8 à H4
6. Pion de A2 à A3	Echec et Mat



IMPORTANT

Il est recommandé de se servir de l'arête de la pièce et d'appuyer légèrement au centre de la case comme indiqué sur la figure ci-contre.

Imprimé en France - I.C.A.G. PARIS

REXTON **B.P. 154 - 75755 PARIS CEDEX 15**